XBOX 360

XBOX LIVE

ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite **www.xbox.com/support** o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:

La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:

VIOLENCIA | LENGUAJE SOEZ | MIEDO | SEXO | DROGAS | DISCRIMINACIÓN | JUEGO DE AZAR

Para más información, visite **www.pegi.info** y **pegionline.eu**

ÍNDICE

ARRANCA LA GIRA 1
AL VOLANTE 3
LA CARAVANA 5
GIRA DiRT 7
DISCIPLINAS DE CARRERA 10
VIAJE EN EL TIEMPO, ETC. 12
TUS VEHÍCULOS 13
¡MIRADA AL FRENTE! 15
ROMPE EL CRONO' 17
CONÉCTATE A XBOX LIVE 18
TORNEOS 22
AJUSTES DEL VEHÍCULO 23
CRÉDITOS 25
AGRADECIMIENTOS 26
BANDA SONORA 27
ACUERDO DE LICENCIA
Y GARANTÍA 31
ATENCIÓN AL CLIENTE 32

ARRANCA LA GIRA

Ya estamos aquí... ¡Éste podría ser el comienzo de algo especial! Piénsalo: el mundo entero te aguarda, impaciente por oler a goma quemada. Es tu parque de atracciones particular y tienes una entrada.

Estás a punto de comerte el mundo curva a curva. Es duro, pero no pierdas de vista esta guía y todo irá como la seda. Calienta motores, pisa a fondo y a tumbar aguja...

RECARO
EXEDY
MOTUL
BATTERSE
BATTL
UTAH
SUBARU
199
2

AL VOLANTE

La conexión entre el hombre y la máquina es la clave. Es lo que decanta la balanza del fracaso y la victoria. Siente el hormigueo en la punta de los dedos; conoce sus límites y sus gustos. Y no aflojes la presión hasta que hayáis cruzado la meta.

Personaliza los controles a tu gusto en el menú Opciones o utiliza la configuración predeterminada que se muestra:

MANDO XBOX 360

- RT ACELERAR
- BACK (FUERA DE LÍNEA) REPETICIÓN INSTANTÁNEA (MULTIJUGADOR) RESTABLECER A PISTA
- LT FRENAR
- LB CAMBIAR DE CÁMARA
- START PAUSA
- RB (FUERA DE LÍNEA) REPETICIÓN INSTANTÁNEA (MULTIJUGADOR) RESTABLECER A PISTA
- Y MIRAR ATRÁS
- B METER MARCHA
- GIRAR
- A FRENO DE MANO
- X REDUCIR MARCHA
- GIRAR
- INICIAR GUÍA XBOX
- R MIRAR ALREDEDOR
- CLÁXON

VOLANTE DE CARRERA INALÁMBRICO XBOX 360

LA CARAVANA

1: GIRA DiRT

Consulta el mapa de la GIRA DiRT para ver las pruebas a las que te han invitado, desde las locales más pequeñas, hasta los torneos globales. También puedes configurar tus propias carreras en el modo Carrera libre o bien competir en una Contrarreloj en un circuito determinado.

2: MIS COSAS

En MIS COSAS están todos tus trastos. Aquí puedes ver tus estadísticas e historial de carreras, compararlas con las de tus colegas, conocer tu progreso en la Gira DiRT e incluso ver tu posición en los marcadores de DiRT en Internet.

3: MULTIJUGADOR

Siempre que quieras competir en multijugador, consulta el tablón MULTIJUGADOR. Aquí puedes crear o unirte a una carrera de Xbox LIVE o System Link. También puedes competir por amor al arte en una SESIÓN LIBRE o luchar por la gloria en el modo GIRA PROFESIONAL.

4: EXTRAS

Esto es como mirar debajo de los cojines del sofá, pero no te encuentras restos de comida ni dinero. Aquí encontrarás todo tipo de cosas varias, como descargas de contenido cuando estén disponibles.

TU CASA CUANDO ESTÁS LEJOS

Es tu rincón privado; aquí es donde te relajas cuando no estás en la pista. Más vale que te aprendas dónde está cada cosa...

5: INICIAR CARRERA / VER COCHE

Si vas camino de una carrera, empiézala desde aquí. Si no, también puedes admirar tu vehículo desde todos los ángulos. Te lo has ganado con el sudor de tu frente, ¡así que disfruta de las vistas todo lo que quieras!

6: MIS CARROS

Echa un vistazo a tu colección de vehículos. Aprovecha para consultar sus estadísticas y compararlas con las de tus amigos. Y de paso personalízalos con distintas carrocerías, cláxones y hasta juguetitos para el salpicadero. Además, aquí puedes comprar vehículos o mejorar los que ya tienes para arrasar.

7: NOTICIAS

Para conseguir tu ración diaria de noticias de la comunidad online de DiRT 2, echa un vistazo aquí. Hay información del torneo en línea, pistas, y muchas noticias sobre tus colegas.

8: OPCIONES

Define al máximo tu experiencia de carrera. Encontrarás opciones para el sonido, el visor, los controles y mucho más. Para volverse loco.

GIRA DiRT

Aquí arranca tu Gira. Será una aventura vertiginosa, ¡así que prepárate para la acción! Con esa pericia y determinación, te auguro un gran futuro. Y puede que hasta un pase para los mundialmente famosos X Games. Pero te advierto que no será un camino de rosas, así que presta atención y te enseñaré cómo va esto. Así son las cosas en la Gira DiRT...

RECORRE EL MUNDO

La mejor forma de empezar es bajar a la pista y hacerte unos kilómetros. Al principio, solo dispones de unas cuantas **pruebas**, pero a medida que vayas compitiendo y ganándote la admiración de otros pilotos, empezarás a recibir invitaciones a pruebas de todo el globo.

GANA EXPERIENCIA

Para que te inviten a pruebas, debes tener experiencia, **EXP**, así que a vete a conseguirla. La EXP es global, y para aumentarla, tienes que participar en pruebas y ganarlas; cuanto mejor sea el resultado y mayor el reto, más EXP conseguirás. Usa la EXP para subir de nivel y progresar en la Gira.

ESCALA POSICIONES

Empezarás la Gira con un presupuesto escueto y una relativamente pequeña reputación entre el resto de pilotos. En este punto, solo puedes participar en pruebas de la división **Novato**. Pero si ganas un poco de experiencia en este nivel, pronto pasarás a la **división Profesional** para acabar en la **división All-Star**, donde te aguarda la competición más despiadada.

Al principio, solo puedes usar los vehículos en pruebas de Novato; para competir en las divisiones superiores, tendrás que aplicarles mejoras. Pero calma, que siempre puedes competir con un vehículo mejorado en una división inferior, porque se degradará automáticamente de forma temporal.

PIENSA GLOBAL

Cuando consigas una buena cantidad de experiencia, podrás acceder a las **pruebas de la Gira mundial**. Hay una por cada disciplina de carrera y son competiciones muy prestigiosas, así que primero tendrás que demostrar si estás a la altura. Las Giras mundiales constan de varias pruebas clasificatorias que tendrás que superar para poder irte de gira. Busca el icono del mundo junto a las pruebas normales.

SALTA A LA FAMA

Cuando estés de viaje, no te pierdas las pruebas de los mundialmente famosos **X Games**. Son pruebas importantes del calendario de competición y cita obligada de los pilotos mejor considerados del panorama actual. Los mejores con diferencia son los **X Games América**; si ganas la prueba, podrás decir que eres el mejor entre los mejores.

AFINA TU PERICIA

Otra forma de conseguir EXP es ganar **Misiones** personales. En las misiones, se te asignan objetivos que tienes que alcanzar, como adelantar a otros conductores, conducir durante determinados kilómetros o incluso volcar el coche. Cada misión incluye cinco fases, y cada una de ellas te proporciona EXP.

GANA DINERO

También obtendrás una buena suma por participar en pruebas. Al igual que con la EXP, conseguirás más premios en metálico por buenos resultados en pruebas difíciles. Pero no te confíes; si quieres llegar a lo más alto, tendrás que invertir algo de pasta con regularidad para conseguir vehículos nuevos y mejoras.

No olvides que las relaciones pueden ser buenas o malas. Compite bien, compite duro y, lo más importante, compite con clase para impresionar a las estrellas que participan. Si la lías, le aguarás la fiesta a la gente y eso no te conviene.

LAS ESTRELLAS

Mientras te vas labrando un nombre, también irás entablando relaciones con otros pilotos. Y cuando digo pilotos, me refiero a superestrellas. Impresiona a una estrella en la pista y dejarás huella; si lo consigues muchas veces, ¡es posible que consigas algunas bonificaciones por amistad!

DESAFÍOS

De vez en cuando, las estrellas te propondrán un **Desafío**. Estos retos personales te brindan la oportunidad de impresionar aún más a las estrellas y de darle un impulso a tu experiencia. ¡Un poco de sana competición no hace daño a nadie!

DESAFÍO UNO CONTRA UNO

Estás tú contra ellos. Competís a la vez, parachoques con parachoques, para demostrar quién manda.

DESAFÍO SHOOTOUT

El pelotón contra ti. Termina la carrera en tercera posición o mejor y habrás superado el desafío.

DESAFÍO CRONOMETRADO

Dicen que han marcado un buen crono en un circuito. Demuéstrales lo que es un buen tiempo batiendo el suyo.

COMPITE EN EQUIPO

Otra buena razón por la que te conviene tener contentas a las estrellas es que así te será más fácil convencerlas para que compitan contigo en una **Prueba por equipos**. Pídeselo a las estrellas antes de participar en una prueba por equipos para ver quién está dispuesto. ¡Fíjate en las disciplinas que más dominan o puede que se encuentren fuera de su elemento!

DISCIPLINAS DE CARRERA

El **RALLY** es una disciplina rápida que requiere mucho control en diversos terrenos y lugares. Las etapas son técnicamente exigentes, con muchos recodos y curvas.

En **TRAILBLAZER** lo que cuenta es la velocidad. Se disputa en largos circuitos abiertos punto a punto. Ya sea cuesta arriba o cuesta abajo, siempre estarás al límite.

Las carreras de **RAID** son trepidantes combates por etapas punto a punto con varios coches. Aprovecha los desvíos para escaparte del grupo, pero ten cuidado, ¡que hay atajos peligrosos!!

Las carreras de **LANDRUSH** se disputan en circuitos de tierra con un montón de giros, saltos y terraplenes increíbles. Empezáis todos a la vez, así que la primera curva puede ser vital.

El **RALLYCROSS** se disputa en circuitos estrechos y llanos que combinan tierra y asfalto. Es rápido, es frenético; es diversión en estado puro.

Las carreras de rally y trailblazer en DiRT 2 emplean salidas escalonadas rápidas, lo que significa que habrá pilotos rivales por delante de ti, pero también pisándote los talones.

MODOS ESPECIALES

ROMPEPORTAL

Es la prueba de habilidad y control bajo presión definitiva. Compite contra el reloj y golpea los portales que hay repartidos para conseguir bonificaciones, pero si se agota el tiempo, ¡se acabó lo que se daba!

DOMINACIÓN

Este modo va por sectores. Las carreras constan de varias vueltas a un circuito y consigues puntos al final en función de la posición obtenida en cada sector y por la posición general en meta. Para cada sector, se otorgan de 1 a 10 puntos, y puedes conseguir de 1 a 10 más según la posición final de carrera en la que quedes, ¡así que no te descuelgues!

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

Es un modo eliminatorio en el que el piloto en última posición queda eliminado cada vez que se agota el tiempo. No te quedes el último del grupo y saldrás ganando. En caso contrario, la carrera podría terminar prematuramente.

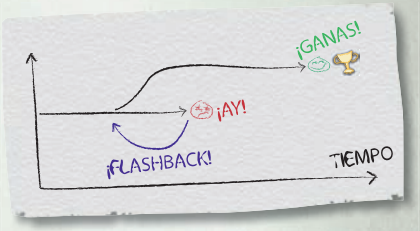
PUNTUACIÓN

En las pruebas que incluyen varias carreras, puntuarás según tu posición final en cada ronda. Conseguirás **10, 8, 6, 5, 4, 3, 2** o **1** punto, dependiendo de tu rendimiento.

VIAJE EN EL TIEMPO, ETC.

Todo el mundo tiene un mal día. Todos cometemos errores. Por suerte, últimamente chocarse de lado contra un árbol y después rodar por un precipicio ya no gusta tanto como antes...

FLASHBACKS



Cuando compites en la Gira DiRT y las cosas se tuercen, los flashbacks pueden ser tu tabla de salvación. Resumiendo: te permiten retroceder en el tiempo y elegir un punto antes de que las cosas se complicaran para volver y arreglar el desaguisado.

Para poder usar un flashback, primero tienes que acceder a la Repetición instantánea. Para ello, presiona el botón **Repetición instantánea** (RB / BACK) o pon en pausa la partida y selecciónalo desde el menú. Cuando estés en la repetición, utiliza los controles en pantalla para rebobinar el tiempo y, a continuación, pulsa el botón Flashback (X) para retroceder en el tiempo.

Busca el icono Flashback durante las carreras. Si pierdes una pieza grande del coche, la verás salir volando por el lado derecho de la pantalla. ¡Es un buen indicativo para darle al botón Repetición instantánea presto!.

Tienes un número determinado de flashback's para cada carrera en función del nivel de dificultad que elijas. En las carreras multijugador, no hay flashbacks disponibles. En la contrarreloj, puedes usar todos los que necesites, pero esto invalidará la etapa o fase en la que estés.

REPETICIONES

Además de las repeticiones instantáneas, al final de la carrera puedes ver la **repetición entera**. Los controles en pantalla son los mismos; acomódate y disfruta del espectáculo.

Esta función solo está disponible si tienes un disco duro conectado a la consola Xbox 360.

TUS VEHÍCULOS

En lo referente a los coches, la monogamia no tiene sentido. Sal por ahí, consigue todos los que puedas y demuéstrales a todos tu cariño. Aquí tienes tu lista de conquistas particular...

En la Gira DiRT, para ver tu colección de vehículos, accede a una prueba o selecciona MIS CARROS en el exterior de la CARAVANA. Aquí puedes comprar, mejorar y personalizar tus vehículos, y también consultar y comparar estadísticas.

Los vehículos se dividen en siete clases, que estarán disponibles cuando participes en distintas disciplinas de carrera:

MEJORAS

Al principio, los vehículos solo son adecuados para las pruebas de la división Novato. Para poder usarlos en las divisiones Profesional y All-Star, tienes que mejorarlos.

PAQUETES DE ADECUACIÓN

Los vehículos de rally, rallycross y trailblazer son especiales porque pueden usarse en estas tres clases. Si tienes, por ejemplo, un coche de rally, puedes comprar un paquete de adecuación para convertirlo en un coche de rallycross o trailblazer. Sin embargo, no se trata de una adecuación duradera, así que puedes participar con el mismo vehículo en cualquiera de las tres disciplinas con sus respectivos paquetes de adecuación aplicados.

PERSONALIZACIÓN

A medida que obtienes experiencia y te vas forjando como piloto, desbloquearás un montón de cosas geniales para decorar tu buga antes de cada carrera...

DISEÑOS

Dale otro aire a tus carros con estas pinturas.

JUGUETES

Son de plástico y quedan de lujo en el parabrisas o en el retrovisor.

PAQUETES DE CLÁXON

Desbloquea nuevas formas de molestar a la peña en Internet.

MULTIJUGADOR

Al contrario que en la Gira DiRT, en las carreras multijugador, todos los vehículos estándar están disponibles desde el principio. Si, por el contrario, lo que de verdad quieres es expresarte, tendrás que desbloquear los objetos de personalización en la Gira DiRT fuera de línea.

MIRADA AL FRENTE

SI PESTAÑEAS, TE LO PIERDES

Las vueltas y los tiempos están aquí arriba. En algunos modos, los objetivos también aparecen aquí.

Tú eres el verde.

Tú eres el verde.

Las franjas blancas indican vueltas o sectores.

Las misiones aparecen aquí cuando las cumples. Y si subes de nivel, también se indica aquí.

E!

Tu posición y las posiciones o tiempos de los otros pilotos también se muestran aquí.

DOMINACIÓN

En las carreras de dominación, la barra de progreso indica tu posición en cada sector.

El verde es buena señal

Los daños en las ruedas y el motor se muestran aquí. Un daño «Grave» significa que tienes problemas.

Los flashbacks que te quedan (aparecen cuando sufres daños).

Lo más importante: velocidad, revoluciones, marchas. La luz amarilla indica que tienes que subir de marcha y la roja, que has fallado.

ROMPE EL CRONO

DEDICADO A TODOS LOS PERFECCIONISTAS

El modo Contrarreloj es la oportunidad perfecta para perfeccionar tu pilotaje y alardear del mismo. Puedes ponerte a prueba contra las carreras grabadas de los mejores pilotos del mundo, competir contra tus amigos o simplemente mejorar tu mejor marca personal.

ORGANÍZALO

Para acceder al modo Contrarreloj, selecciona una ubicación en el mapa del mundo y elige CONTRARRELOJ. Luego, selecciona un circuito y una clase de vehículo para competir, y no olvides comprobar el marcador actual.

Antes de empezar, puedes elegir las vueltas fantasma grabadas que quieres que aparezcan en la Contrarreloj. Elígelas de una lista de amigos o de cualquier otro del mundo.

A POR TODAS

Cuando hayas acabado, a competir. En las pistas circulares, das vueltas constantemente por el circuito hasta que decides terminar la sesión. Entonces, podrás comprobar tu rendimiento contra los coches fantasma y elegir si prefieres reiniciar o abandonar. En los circuitos punto a punto, ves el resultado cuando cruzas la línea de meta.

En el modo Contrarreloj, el vehículo no sufre daños (mecánicos), así que olvídate de los golpes y choques. Hay flashbacks disponibles, pero si usas uno, la vuelta o fase actual quedará invalidada.

Los marcadores de contrarreloj en Internet incluyen entradas de todos los vehículos de una clase determinada. Sé más listo que el hambre: mira la parte superior del marcador a ver qué vehículos están en lo más alto o podrías quedarte atrás.

CONÉCTATE A XBOX LIVE

Individualmente, la diversión tiene un límite, ¿no crees? Conéctate a la red para poner a prueba tu pericia contra cualquiera; desde tu mejor colega, hasta un flipado del otro lado del globo. Que os separen millones de kilómetros no quiere decir que no puedas arañarle la carrocería o ponerle verde, ¿no? Juega bien...

ÚNETE

Xbox LIVE

Juega contra cualquiera y contra todos, en cualquier momento y lugar con Xbox LIVE®. Crea tu perfil (tu tarjeta de jugador). Charla con tus amigos. Descarga contenido (programas de TV, tráilers, películas en alta definición, demostraciones de juegos, contenido de juegos exclusivo y partidas arcade) del Bazar Xbox LIVE. Envía y recibe mensajes de voz y videomensajes. Usa LIVE con Xbox 360 y Windows®. Juega, charla y descarga en tu PC o tu Xbox 360. LIVE te permite acceder a las cosas que te gustan y a las personas que conoces, desde el ordenador y el televisor. ¡Conéctate y súmate a la revolución!

Conectar

Para usar Xbox LIVE, primero debes conectar la consola Xbox 360 a Internet de alta velocidad y registrarte para convertirte en miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre cómo conectarte y para saber si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita www.xbox.com/live/countries.

Control parental

Estas sencillas herramientas flexibles permiten a los padres y tutores decidir los juegos a los que los jóvenes jugadores pueden acceder según su clasificación de contenido. Los padres pueden restringir el acceso a contenidos clasificados para adultos. Decide con quién y cómo interactúa tu familia en Internet con el servicio Xbox LIVE. También se pueden establecer límites de tiempo para el juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com/familysettings.

COMPITE EN LÍNEA

TU FIESTA DIRT

Aquí empieza todo. Si quieres seguir con el mismo grupo un rato, reúnelos a todos aquí. Cuando hayas terminado, selecciona GIRA PROFESIONAL o SESIÓN LIBRE para empezar. Claro que si tus colegas no están en casa o no sienten la llamada, puedes seguir con tu equipo de uno y listo.

GIRA PROFESIONAL

Compite en el modo Gira profesional; se trata de competir duro y competir bien. Los circuitos y los vehículos se eligen automáticamente, y se compite por pruebas de una sola carrera.

Puedes empezar la sesión Gira profesional en los modos **Individual** o **Equipo**, dependiendo del tamaño de tu Fiesta DiRT. Después, elige una Lista de modos de Gira profesional para asegurarte de que compites en las carreras que quieres...

Todos tenemos un coche o un circuito maldito. Usa Vetar en el punto de encuentro de la carrera para rechazar la siguiente carrera. Si la vetan suficientes jugadores, se elegirá otra aleatoriamente.

CRONÓMETRO contiene modos de carrera en los que cada piloto compite contra el reloj. Puedes ver a los otros pilotos, pero no hay contacto posible.

ESCARAMUZA te permite competir en disciplinas con varios coches y contacto total.

JALEO engloba los tipos de carrera más alternativos, como Dominación, Rompeportal o El único superviviente.

TOTALIDAD no está indicado para quisquillosos. Aquí hay de todo.

SESIÓN LIBRE

En las sesiones libres te encuentras con colegas y se mezcla todo un poco. Puedes unirte a cualquier cosa que hagan otros pilotos, o iniciar tu propia sesión y establecer exactamente cómo quieres que sea.

Elige UNIÓN RÁPIDA para empezar rápidamente y buscar la sesión más emocionante con ranuras disponibles. Si lo que buscas es un poco más de control, elige UNIÓN PERSONALIZADA y filtra el tipo de sesiones a las que prefieres unirte. Para un control aún mayor, elige CREAR PARTIDA.

SUBIR DE NIVEL

Cuando compites en línea, siempre estás ganando Fama en Internet, que a su vez contribuye a elevar tu **nivel de Fama en Internet**. Tu nivel de fama es lo que te distingue de los demás pilotos en línea; muestra quién tiene más experiencia y horas de vuelo en su haber. Hay tres formas de ganar Fama en Internet...

MISIONES EN LÍNEA

Al igual que las misiones offline, las **Misiones en línea** son objetivos que debes tratar de alcanzar. Conducir durante determinados kilómetros, adelantar a vehículos e incluso atropellar objetos puede ayudarte a progresar en tu misión. Las misiones constan de cinco fases. Para comprobar tu progreso, visita el área Mis cosas cuando quieras.

CARRERAS DE GIRA PROFESIONAL

Consigues fama por completar carreras en Internet, pero solo en el modo Gira profesional. Consigues fama según tu posición final: cuanto mejor lo hagas, más ganarás. En las carreras por equipos, también recibes una bonificación por ser del equipo ganador.

TORNEOS

También puedes conseguir fama por tu resultado en **Torneos en línea**. Para obtener más información, consulta unas páginas más adelante.

HAZTE NOTAR

Al principio de las carreras multijugador, aparece un piloto resaltado como **Expectación**. Esto puede deberse a que lleva una racha de buenos resultados, a que posee una marca personal muy rápida en el circuito actual o a que destaca en otras estadísticas importantes.

Si tú eres quien tiene toda la Expectación, aprovecha la atención mientras dure, ¡pero ten cuidado, porque los demás pilotos van a por ti! Si consigues quedar primero a pesar de ello, conseguirás una bonificación por Fama en Internet cuando terminen las carreras de la Gira profesional.

COMPÓRTATE

CONDUCE CON PRECAUCIÓN

En DiRT 2, tienes una clasificación de seguridad en línea, la **Media de impacto**. Sirve para que los otros jugadores puedan ver qué tipo de conductor eres. Si tienes una media de impacto pequeña, disfrutarás de carreras más reñidas con contrincantes de tu mismo estilo.

JUEGA LIMPIO

En las carreras en línea, te pueden descalificar por **Juego sucio**. Ésta puede ser una de varias razones, como conducir marcha atrás o quedarte parado. Si te descalifican, los otros jugadores verán una marca negra junto a tu nombre, tú no podrás contactar con ellos y te quedarás sin la Fama en Internet que se concede con la carrera

No te preocupes: las marcas no son permanentes. Las descalificaciones se olvidan cuando acaba la carrera, y para mejorar tu calificación de seguridad, basta con que te comportes durante unas cuantas carreras.

SYSTEM LINK

También puedes jugar localmente en carreras multijugador si tienes más de una consola Xbox 360 conectada a una red local; solo tienes que elegir la opción System Link en el menú Multijugador.

En System Link, no verás la pantalla de grupo de DiRT, pero podrás buscar sesiones existentes o crear una propia.

TORNEOS

¿Te gustan los premios? ¿Tu pasión es ganar cosas? Pues los Torneos online te van a encantar...

Los torneos son competiciones a las que accedes automáticamente por jugar a DiRT 2 conectado a Internet. Todas las semanas, se elige un nuevo desafío y, si cumples los requisitos, entrarás automáticamente en el marcador del torneo. Al final de la semana, termina la competición y se conceden los premios.

No dejes de consultar las Noticias en el exterior de la caravana para conocer lo último sobre los torneos vigentes y pasados. Puedes ver de qué tipo de desafío se trata, cuál es tu posición actual y los premios que se conceden.

Hay un montón de premios consistentes en puntos de fama en Internet y también premios especiales de vez en cuando.

Si eres lo bastante bueno para ganar un premio, podrás verlo en la pantalla Noticias del exterior de la caravana. También recibirás un mensaje especial en la revista de Noticias al iniciar la partida, así que mantén los ojos bien abiertos.

AJUSTES DEL VEHÍCULO

Conque eres un fanático del control, ¿eh? Tienes que tenerlo todo reglado a tu gusto, ¿no? Puede que tu máquina sea tu mayor orgullo, pero eso no significa que no puedas trastear de vez en cuando.

Vamos, ensúciate las manos...

Personaliza el pilotaje del vehículo antes de cada carrera; comprueba que la opción AJUSTES DE VEHÍCULO está en SÍ cuando elijas las opciones de carrera en la caravana. En Internet, el servidor es quien decide quién puede o no modificar los Ajustes del vehículo antes de las carreras (solo en sesiones libres).

LA CAJA DE HERRAMIENTAS

RELACIÓN DE CAMBIO

En circuitos rápidos y abiertos, lo mejor es una relación de cambio larga que te ofrezca una velocidad punta superior. En circuitos más estrechos e intrincados, lo suyo es elegir una relación de cambio corta para ayudarte a acelerar al salir de las curvas.

CARGA AERODINÁMICA

Si aumentas la carga aerodinámica, mejora el agarre del vehículo, lo que resulta útil para tomar curvas y eleva la aceleración. Una carga aerodinámica menor reduce el agarre, lo que a su vez posibilita una velocidad punta superior. Resulta útil en circuitos abiertos y rápidos.

SUSPENSIÓN

En las etapas de superficie accidentada, cuanto más blanda sea la suspensión, mayor será el agarre, ya que esto garantiza el contacto del neumático con el firme. En superficies más lisas, una suspensión más dura mejora la respuesta y el agarre.

ALTURA DE CONDUCCIÓN

Si desciendes la altura de conducción, la respuesta del coche mejorará en superficies lisas así como el agarre. Al elevar la altura de conducción, también aumenta la distancia del coche con la superficie accidentada y por lo tanto, el vehículo tiende más a derrapar.

DIFERENCIAL

En vehículos 4x4, esto controla el diferencial central; en los de tracción trasera, controla la fuerza del diferencial trasero. Un ajuste duro del diferencial, maximiza la potencia que se transfiere al firme, si bien aumenta el sobreviraje. Con una configuración blanda, aumenta el riesgo de subviraje, lo que reduce la posibilidad de derrapar, aunque se transfiere menos potencia en general.

REPARTIDOR DE FRENADA

Si el reparto de frenada se carga al tren trasero, el control al frenar mejorará, pero habrá riesgo de sobreviraje. Favorecer el reparto de frenada al tren delantero aumenta el riesgo de subviraje y reduce la estabilidad.

¿Ya tienes el reglaje perfecto? Puedes guardarlo y cargarlo más tarde con el botón PREDETERMINADO de la pantalla Ajustes del vehículo. ¡Qué pasada!

Senior Executive Producer Gavin Raeburn **Producer** Adam Askew **Associate Producer** Toby Evan-Jones **Design Manager** Ralph Fulton **Chief Game Designer** Matthew Horsman **Game Design** Paul Coleman, Matt Turner, David Tillotson, Tom Gleadall, Paul Turland, Jamie Adamson, Ben Fell **Track Design** Graham Bromley, Lee Niven, Glenn McDonald, Jason Evans, Barnaby Zoeller, Kristian Alder-Byrne, Ben Dare, Matthew Battison, Paul Haynes, Matthew Thompson, John Barnes, James Cooper **Car Handling Design** Gehan Pathiraja, James Conway, Nicholas Rathbone, Jim Clarke **Art Director** Nathan Fisher **Project Lead Artists** Daniel Oxford, Jorge Hernandez-Soria **Art Managers** Nicolas Pain, Neil Kaminski, Michel Bowes **Outsource Managers** Andre Stiegler, Darren Yeomans **UI Art Lead** Philip Cox **UI Art** Christian McMorran, Matt O'Connor, Elly Marshall **Character Art Lead** Toby Hynes **Character Art** Mark Hancock, Paul Edwards **Environment Art Leads** Erol Kentli, Peter Ridgway **Environment Art Group Leads** Andria Warren, Seth Brown, Justin Batchelor **Environment Art** Adam Hill, Jason Dovey, Khushpal Kalsi, Lee Piper, Oscar Soper, Simon Chapman, Aamar Mirza, Thomas Stratford, Richard Berwick, Steve Jackson, Joseph Stone, Daniel Rose, Jon Haywood, Peter Rose, Tariq Rafiq, Dan Cook, Joe Bradford, Peter Kerpcar, Matthew Stott, Richard Priest, James Garret **Vehicle Art Lead** Nick Phillips **Vehicle Art** Richard Thomas, Stephen Tsang, Matt Jones, Mitchell Roach, Keith Burden **Animation Lead** Jon Maine **Animation** Huy Nguyen, Adam King **Technical Art** Lead Martin Wood **Technical Art** Tom Whibley **Visual Effects Lead** Jon Graham **Visual Effects** Marcus Wainwright, Andy Stewart, James Watt **Concept And Marketing Art Lead** Max Cant **Concept And Marketing Art** Simon Enstock, Vincent Jenkins **Lead Programmer** Matt Craven **Programmers** Robin Bradley, Scott Stephen, Andrew Sage, Robert Pattenden, Karl Hammarling, Gareth Thomas, Gary Buckley, Will Stones, Adam Sawkins, Igor Bozhko, Paul Penson, Simon Cooper, Ben Knight, Michael Bailey, Hugh Lowry, Giannis Ioannou, Nic Melder, James Manning, Parven Hussain, Malcolm Coleman, Michael Nimmo, David Hosler, Alasdair Martin, John Watkins, Stephen Edmonds, Liam Murphy, Dave Dempsey, Jon Wingrove, Jaroslaw Rzepecki, Joakim Hentula, Paul Kruitz, Joe Hegarty, Andrew Green, Alan Jardine, Rama Nallamilli **Audio Director** Stephen Root **Audio Manager** John Davies **Lead Audio Designer** Mark Knight **Audio Designers** Dave Sullivan, Peter Ward, Andrew Grier, Ed Walker, Claire Woodcock **Studio Technician** Ben Brown **Project Manager** Steve Eccles **Project Planner** Richard Tew **Brand Marketing** Alex Bertie, Guy Pearce, Julien Soquet-Clerc **PR** Rich Eddy, Sam Cordier, Adrian Lawton, Pete Webber **Digital Marketing** Lizzie Wilding, Joe McEwan, Ian Webster **Marketing Services** Peter Matthews, Wes Strange, David Alcock, Barry Cheney, Andy Hack, Wayne Garfirth **Video Editing** Samantha Hatton Brown, Philip Roberts, Rob Lucas, Javid Durrani, Yolanda De Los Bueis **Licensing Executive** Peter Hansen-Chambers **Research Manager** Antonia Rodriguez **In-Game Researcher** Rosetta Rizzo **General Legal Counsel** Julian Ward **Lawyer** Simon Moynihan **QA Manager** Eddy Di Luccio **Functional QA Manager** Danny Bellard **QA Team Lead** Gary Masters **Senior QA Technicians** Daniel Flanagan, Mark Spalding, Alyson Williams **QA Technicians** Richard Beech, Jonathan Bennett, Chris Brain, Robert Carrington, Tim Dearing, Sean Francis, Tom Gregory, Matthew Haven, Alexander Hill, Richard Kadow, Dawn Lamplough, Chris Longden, Ivan Merga, James Mohamed, Keith Murton, Richard Peters, Zi Peters, Mike Picklon, Michael Robson, Samuel Rogers, Joseph Smith, Mark Tobin, Simon Williams, Alan Woo, Ben Wood, Becky Crossdale, Mike Easton, James Grant, Darren Hayward, Joe Hill **QA Outsource Team Lead** Paul Baber **Online QA Manager** Jonathan Treacy **Online Senior QA Technicians** Michael Wood, Rob Young **Online QA Technicians** Alastair Bowers, Andrew Coyle, Andrew Kimberley, Andrew McIntosh, Andrew Morris, Anthony Moore, Chris Gripton, Craig Whitehouse, Daniel Wright, Edward Rothwell, Erich Cooper, Gurpreet Singh, Harjeet Marwhaya, James Hopkins, James Huntley, Jamie Keys, Leigh Harris, Matthew Corbett, Matthew Hall, Matthew Leech, Owen Parry, Patryk Wroblewski, Paul Briden, Robert Pearce, Ross Darvill, Scott Sturrock, Simon Tapley, Sukhdeep Thandi, Victoria Burrows, Matt Berry, Stephanie Holmes, Terry Lee, Scott Rombach, Adam Wells **Compliance Manager** Gary Cody **Compliance Leads** Neil Martin, Richard Pickering **Compliance Technicians** Neil McCabe, Jack Foster, Adam Fielding, Will Haines, Andrew Partridge, Darren Keig, Gurtejbir Mangat, Keith Tsang, Andrew French, Mike Hill, Andy Laird, Gurshaan Surana, Manish Panchmatia **CENTRAL TECH Chief Technology Officer** Bryan Marshall **Lead Programmer** Chris Brunning **Group Lead Programmers** Simon Goodwin, Csaba Berenyi **Programmers** Aristotel Digenis, Peter Goodwin, Laurent Nguyen **VOICE CAST Vocal Directors** Lex Lang, Kirk Thornton **Additional Vocal Direction** Claire Woodcock **As Themselves** Ken Block, Travis Pastrana, Tanner Foust, Dave Mirra, Mohammed Ben Sulayem, Christian Stevenson (commentator) Katie Cindy Robinson Jayde Dorothy Fahn **Scottish Male / Male Co-Driver** Lewis Macleod **Female Co-Driver** Hanne Steen **US Males** Trevor White, John Bentley, Yuri Lowenthal, Dave Earnest, Patric Seitz **South American Male** Pepe Balderamma **Scandinavian Male** David Menkin **Irish Male** Jonathan Forbes **British Male** Jimmy Akingbola **French Male** Lex Lang **Eastern European Male** Nick Boulton **LOCALISATION Localisation Manager** Daniel Schaefers **Assistant Localisation Manager** Gaelle Leysour **Italian Translation** Marco Mardocchi **French Translation** Sébastien Lizon **German Translation** Stefan Keller **Spanish Translation** Meaning Makers **Japanese Translation** Binari Sonori **FIGSJ Voice Production** Binari Sonori **Binari Sonori Project Manager** Laura Cattaneo **Binari Sonori Sound Engineer** Maurizio Abate **French Cast** Annie Milon, Benjamin Pascal, Caroline Pascal, Donald Reignoux, Gérard Malabat, Jérémy Prévost, Laetitia Lefebvre, Philippe Bozo, Thierry Kazazian, Yann Pichon **Italian Cast** Aglaia Zannetti, Alessandro Rigotti, Alessandro Zurla, Danilo Bruni, Gianluca Iacono, Giuliana Atepi, Lorenzo Scattorin, Luca Sandri, Paolo De Santis, Simona Biaseti **German Cast** Erik Borner, Gabi Franke, Gilles Karolyi, Jens Wendland, Linus Kraus, Peter Wenke, Sabina Godec, Sebastian Walch, Stephane Bittoun **Spanish Cast** David Robles, Fernando Cabrera, Francisco Vaquero, Inés Blázquez, Jorge Saudinós, José Ángel Fuentes, Juan Amador Pulido, Olga Cano, Olga Velasco, Rais Báscones **Japanese Cast** Daichi Endo, Jin Yanai, Kenji Takahashi, Nobuyuki Kobushi, Rena Ozaki, Seito Yoshikai, Tomoko Nakamura, Tomoyuki Higuchi, Yoshimasa Kawada, Yu Shimamura **KL STUDIO Director** H.S.Low **General Manager** Maxime Villandre **Finance Manager** Kah Chai Tay **HR Manager** Kuan Sook Mee **Admin Assistants** Farra Nadia Zuhari, Nurul Shida Bt Md Zain **Technical Support Engineer** Chin Cheong Weng Technical **Art Director** Jason Butterley **Production Manager** Johan Fariz Lam **Production Assistant** Chong Ee Von **Environment Group Leads** Lim Soon Aik, Lor Hang Chuan, David Khaw, Wong Yee Hsien , Mohd Fazlan bin Abdul Jamil **Environment Artists** Yeo Chuan Tong, Mohd Faizal bin Ahmad Norrahma, Yuean Jin Loong (Jacob), Chee Yim Mei (Jouly), Tey Hong Yeow, Teh Jia Shyan, Zarif Bin Khairuddin, Eugene Hong Tuan-Keat, Stephanie Yong Jo-Ann, Thum Chee Ket (Jack), Siah Joon Kiong, Noor Izmal Mukhriz bin Ismail, Leong Kha Hau (Adrick), Shervie Tan, Tan Jing Chun (Shirley), Ang Choon Keng, Tay Wee Meng, Kong Foong Ching, Yap Wai Mun, Lim Ke Wei, Chan Kam Wai, Chun Zhenhui, Lai Fung Yen, Hoo Wai Khinn, Teah Wei Han, Yow Wei Teng , Beh Chor Joo, Hang Hue Li, Chin Wai Kien (KC), Sung Pei Sun, Tan Kean Wool, Wong Mun Poh (Jane), Chong Ri Hui (Saxon), Khor Pheik Hoy, Mohd Munadzam bin Samsudin (Peenut), Syamil bin Abd Latif, Yap Ann Rose, Kenneth Lim Wee Leng, Lim Jenn Yu, Noorazhar bin Mohd Noor , Lee Fok Loy (Roy), Lew Wai Hong (Joe), Cheang Khai Ling Swee Hee, Kemal Attaturk, Kok Chen Yong, Lee Ka Hai, Cheng Lin Chou (Chris), Yoong Wei Siong, Bondhan Kimbalazani, Ng Say Chong (Raymond), Bonar Siregar (Egar), Amith Alottam, Aswin Dharmadi, Ariyanto Wibowo, Ng Kah Yeow (Kenji), Andiono Christanto, Leong Li Cheng (Tammie), Abdul Khaliq Bin Abu Hassan Shaari, Muhammad Rasyid Ridha, Ehsan Lankarani, Kher En Yeoh (Alan) **Additional Art** Dhruva, Nikitova, Glassegg, Roax, Pearl Digital **SPECIAL THANKS VP Of Codemasters Studios And Development** Gavin Cheshire **Senior Producer** Clive Moody **Additional Production** Paul Jeal **Additional UI Art** Roger Schembri, Will Evans, Simon Reed, Dan Fernando, Adrian Waters **Additional Character Art** Chris Rocks, Richard Brookes **Co-Driver Scripting** George Gwynn **Additional Vehicle Recording** Bryan Watkins And Warner Brothers Post Pro **Lead Programmer** Alan Roberts **Vehicle Artist** Keith Burden **Further Thanks** Magna Charger, Porsche Driving Experience, Paul Lovell, Brian Coller, Gareth Glover, Southern Reality (M) Sdn Bhd, Saladin Mazlan.

AGRADECIMIENTOS

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES PARA:
The McRae family
Colin McRae Motorsport Ltd
Ari Vatanen
Campbell Roy
Christian Stevenson
Dario Franchitti
David Coulthard
Dave Mirra
Ken Block
Tanner Foust
Travis Pastrana
Valentino Rossi
Malaysia Debt Ventures Berhad

GRACIAS A:

Constructores
American Honda Motor Co., Inc.
BMW AG
Bowler Off-Road Ltd
Chrysler LLC
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Honda Motor Co., Ltd.
Mitsubishi Motors Corporation
Nanjing Automobile (Group) Corporation
Nissan Motor Co., Ltd.
Toyota Motor Corporation
Volkswagen AG

Equipos
California Race and Rally Inc
Collins Motorsports
Dallenbach Racing Inc
De Jong Off-Road Manufacturing
Hydrex Rallycross Team
Ickler Motorsports LLC
Icon Vehicle Dynamics
Kincaid Racing
Kroeker Off Road Engineering Inc
Lawrence Gibson
Mitsubishi Ralliart Works Team
Pfueger Racing
Porter Race Cars
Rhys Millen Racing
Ridgeline Racing
Robby Gordon Motorsports
Subaru Rally Team USA
Tanner Foust Racing Inc
Terrible Herbst Motorsports
Tusk Engineering
Vermont SportsCar
West Coast Choppers

Ubicaciones
Treasury Holdings UK Ltd /
Battersea Power Station

Patrocinadores
4x4 Rockshop
Acupuncture
ADVAN
AEM
AIRAID
Alpinestars
Arai
ARK Performance
Armor All
Asics
ATX American Racing
Balls Deep Boxers
Beard Seats
Best In The Desert
BF Goodrich
Bilstein
Black Label Skateboards
Borla Exhaust
BOS Engineering
BP
Breed
Brembo
BTR
Buckshot Racing
Bully Dog Technologies
Car@nifty
Carhartt
Champion
Clarion
Dalik Fodda
DC Shoes
Diamond Eye Performance
Dirt Bagz
DJ Safety
EMC2
Duke Video
Dürr
Ecko Unltd
Eibach Springs
Endless
Exedy
Exxon Mobil
Fabtech
Facom
Ferodo
Flip
Fulmer Helmets & Memphis Car Audio
Garmin
Go Fast Sports
Goodridge
Greddy
Hella
Ironclad Performance Wear
K&N
KC HiLiTES
Kenwood
Kerrang!
Kicker Performance Audio
King Off Road Racing Shocks
KMC Wheels
Koni
König
Kumho Tyres
KRE
KYB
Lightforce
London Bus Routemaster (Corgi)
Lucas Oil Products
McKenzie's
Michelin Tyres
Mishimoto
Monster Energy Drink
Motul
Motu25
MSD Ignition
Nixon
Oakley
Ogio
Öhlins Racing
OMP Racing
Osiris
OZ Racing
Peltor Motorsport
PIAA
Puma
Quiksilver
Rally America
Recaro
Red Bull
Reddmango
Red Line
Repsol
Rock Oil
Rockstar Energy Drink
Scott
Shark
Shell
Shoei
Signpros
Simpson Performance Products
Skin Industries
Skyjacker Suspensions
SLIME
SmartPunk.com
Snap-on Tools
Sonauto
Sparco
Sport Grafics
Stilo
STP
Sunuco Race Fuels
Superdry
Three
Toyo Tires
Valeo
Vision X Off Road Lighting
VP Racing
Warn
Wide Open Baja
Yokohoma
X-Games
ZF Sachs
Zoo York

ADICIONAL GRACIAS:
D-BOX
ESPN

Mountains
Performed by Biffy Clyro
Produced by Gggarth, Biffy Clyro
(P) 2008 14th Floor Records
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
Written by Simon Neil
Published by Universal Music Publishing Ltd

Blind Man
Performed by Black Stone Cherry
Produced and Mixed by Bob Marlette
Music and Lyrics by Black Stone Cherry, Richard Young and Bob Marlette
Published by Them Young Boys Music (ASCAP), administered by Bug Music Inc. and Black Lava Music (ASCAP), administered by Kobalt Music Publishing
(P) 2008 The All Blacks U.S.A., Inc.
From the Roadrunner Records album, "Folklore and Superstition", used by permission.

Shout
Performed by Black Tide
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Garcia and Suecof
(C) 2007, Zag IV Publishing/ EMI April Music Inc/ EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
(C) Jason Suecof administered by Kobalt Music Publishing Limited

Jeremy Kyle is a Marked Man
Performed by Biakfish
Under license from Hassle Records
Written by Thomas Peckett, Sam Manville, Robert Wisely, and Richard Lee
Published by Full Time Hobby Publishing, Administered by Bucks Music Group Ltd.

Helicopter
Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings / Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack, Moakes and Tong
(C) 2004, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Talons
Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings / Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack, Moakes and Tong
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Fantastic Journey of the Underground Man
Performed by De Staat
Courtesy of Excelsior Recordings
Taken from the album 'Wait For Evolution'
Written by T. Janssen.
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Ich Betäube Mich
Performed by Deichkind
Courtesy of Universal Music Germany
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Philipp Gruetering, Bartosch Jeznach, Sebastian Hackert and Sarah Walker
(C) 2006 Edition Deichkind (Gema) / Universal Music Publishing Ltd
All Rights On Behalf Of Edition Deichkind Administered
By Warner Chappell Overseas Holdings Ltd

Sideways Here We Come
Performed by Die! Die! Die!
Written by Wilson, Prain & Anderson
Used by permission. Copyright Control

All Around The World
Words & Music by Matthew Bigland
Performed by Dinosaur Pile-Up
www.dinosaurpileup.com
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Wannabe In L.A.
Performed by Eagles of Death Metal
Written by Jessie Everett Hughes and Josh Homme
Published by MAFFG/ Board Stiff Music and Imagem London Ltd
Courtesy of Downtown Records
By arrangement with Rekords Rekords
All Rights Reserved. Used by Permission

Grounds For Divorce
Performed by Elbow
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Guy Edward John Garvey, Craig Lee Potter, Mark Potter, Peter James Turner and Richard Barry Jupp
(C) 2008 Salvation Music Ltd (Ns)
All Rights Administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd

Ulysses
Performed by Franz Ferdinand
Recorded & Produced By Dan Carey & Franz Ferdinand
Engineered By Paul Savage & Alexis Smith
Mixed By Mike Fraser & Tom Elmhirst
(P) 2009 Domino Recording Co. Ltd.
Written by Huntley, McCarthy, Hardy & Thompson
Published by Universal Music Publishing Ltd

In The Hospital
Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

Lovesick
Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

A Hope In Hell
Performed by Glamour Of The Kill
Written collectively by Glamour of the Kill
Used by permission. Copyright Control

Violent And Young
Performed by Iglu & Hartly
Courtesy of Mercury Records (London) Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Jarvis, Katz and Martin
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Good Love
Performed by Kram
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Maher
Published by Sony/ATV Music Publishing

Edith
The Hot Melts
Written by Baylis, Biggins, McCartney & Rothwell
Published by Sanctury Music Publishing Ltd. / Universal Music Publishing Ltd
Courtesy of Wonderland / Epitaph

My Delirium
Performed by Ladyhawke
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Brown, Gabriel, Grey and Robinson
(C) 2007, EMI Music Publishing Australia Pty Ltd/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW / Gabriel and Son Limited administered by Kobalt Music Publishing Limited / Published by Universal Music Publishing Ltd / 2007 Warner/ Chappell Music Ltd (PRS)

Never Take Us Alive
Performed by Madina Lake
Produced and Mixed by David Bendeth
Lyrics by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel Torelli, Mateo Camargo and David Bendeth
Music by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel Torelli, Mateo Camargo
Published by Robot of the Century (BMI) o/b/o itself and Madina Fire Music (BMI) and Amp Group Publishing and Imagem Music Publishing
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album, 'Attics to Eden', used by permission

Work On You
Performed by MSTRKRFT
Courtesy of Modular Recordings / Universal-Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations
(P) 2006 Last Gang Records Inc.
Words & Music by Keeler and Puodziukas
(C) Nehrusita Inc/ MSTRTKS Music Inc/ EMI Blackwood Music Inc/ EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Treading Water
Performed by Proceed
Song and Lyrics by Daniel Lancaster
Music by Daniel Lancaster, Tom Doyle and Proceed
Produced and engineered by Dan Lancaster and Tom Doyle
Mixed and Mastered by Justin Hill and Dan Weller at Timeless Studios, London
Used by permission. Copyright Control

Little Sister
Performed by Queens Of The Stone Age
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Homme, Van Leeuwen & Castillo
Published by Universal Music Publishing Ltd

Injection
Performed by Rise Against
Courtesy of Geffen Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Barnes, Chasse, McIlrath, Principe
Published by Sony/ATV Music Publishing

Say Aha
Performed by Santigold
Written by S. White, J. Hill
Produced by J. Hill, S. White, Switch
Published by Rodeoman Music (ASCAP), Downtown Music Publishing LLC (ASCAP), Little Jerk (ASCAP), EMI April Music
2008 Lizard King Records Limited under exclusive licence to Warner Music UK Limited for UK and Eire
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'Santigold'

They Say
Performed by Scars On Broadway
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Malakian / Dolmayan
Published by Sony/ATV Music Publishing

Let's Talk About it
Performed by White Denim
Under license from English Mallard and
Full Time Hobby
Used by permission. Copyright Control

Bumpin'
Performed by Steadlür
Produced by Jeff Blue, Mixed by Jason Elgin
Lyrics by Dallas Anthony, Philip Anthony, Daniel Bruce, Thomas Gonzalez and Jeff Blue
Music by Philip Anthony, Dallas Anthony, Daniel Bruce, Thomas Gonzalez, Jeff Blue and Jade Lemons
Published by Robot of the Century (BMI) o/b/o itself and Fire and Eyeliner Music (BMI) and Imagem Music o/b/o Universal Music-Zsongs (BMI)/Stay Beautiful Music (BMI) and Jade Lemons (BMI)
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album, 'Everything Is Nothing', used by permission.

Red Lights Flash
Performed by Templeton Pek
Written by Neal Mitchell, Kev Green and Simon Barford
Under license from Bomber Music Limited

Steve McQueen
Performed by The Automatic
Courtesy of B-Unique Records Ltd
Under licence from B-Unique Records Ltd
Words & Music by Hawkins, Frost, Griffiths and Mullen
(C) 2007, Automatic Music Ltd / EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Men's Needs
Performed by The Cribs
Courtesy of Wichita Recordings / Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Written by G. Jarman, R. Jarman, R. Jarman
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2007
Used by permission. All rights reserved

Radio Heart
Track written and performed by The Futureheads
Produced by Youth
Published by Big Life Music Ltd

There's No Secrets This Year
Performed by Silversun Pickups
Written by Brian Aubert, Christopher Guanlao, Joseph Lester and Nicole Monninger
Published by Silversun Pickups Music (ASCAP) / Boredom Mending Music (BMI)
Courtesy of Dangerbird Records
Administered by Fintage in the UK

Warriors Dance
Performed by The Prodigy
Under license from Cooking Vinyl Limited
Courtesy of Take Me To The Hospital Limited
Words & Music by Howlett, Grace, Mills and Srock
(C) 2008, EMI Virgin Music Ltd, London W8 5SW / Sherlock Holmes Music Ltd / Chelsea Music Publishing Co. Ltd / Incentive Music Ltd and (P) Bucks Music Group Ltd

Lost Weekend
Performed by The Qemists
Ninja Tune 2008
Written by The Qemists and Mike Patton
Published by Published by Just Isn't Music (PRS) / Mal Di Gola (ASCAP)
Available on the Qemists album 'Join the Q'
www.ninjatune.net

1989
Performed by The Rakes
Courtesy of Cooperative Music / Mercury Records (London) Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
By Matthew Swinnerton, Alan Donohoe, Lesse Peterson, Jamie Horn-Smith and Chris Ketley
(C) 2009 Warner/Chappell Music Publishing Ltd / Copyright Control

I Won't Let You Down
Performed by The Subways
(P) 2008 Infectious Records Ltd
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'All or Nothing'
Written by Billy Lunn, Charlotte Cooper & Joshua Morgan
Published by Stage Three Music Limited

Science of Fear
Performed by The Temper Trap
(P) 2009 Infectious Music Ltd
Written by J. Aherne, T. Dundas, A. Mandagi, L. Sillitto
Published by Imagem Music / Mushroom Music Pty Ltd
Courtesy of Infectious Music Ltd / Liberation Records

The Rat
Performed by The Walkmen
Produced by David Sardy
(P) 2004 WEA International Inc.
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'Bows + Arrows'
Written by Leithauser, Martin, Barrick, Bauer, Maroon
Published by EP Music Limited

I'm A Rope
Performed by Tommy Sparks
Courtesy of Universal-Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Tommy Sparks
Published by Global Talent Publishing

First Taste
Performed by Triggerfinger
Courtesy of Excelsior Recordings
From the album 'What Grabs Ya?'
Words & Music by Block, Goossens and Van Bruystegem
(C) 2009, EMI Music Publishing Belgium SA/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Restless
Performed by UNKLE featuring Josh Homme
Written by R. Brown, R. Aickin, J. Homme, J. Lavelle, R. File, C. Goss
Under license from Surrender All Ltd
(C) 2007 Warner/Chappell Music Ltd (PRS) / Universal Music Publishing Ltd / Baby Cole Music (ASCAP) (administered by Wixen Music Publishing, Inc.) / Copyright Control

To Lose My Life
Performed by White Lies
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by H. McVeigh, C. Cave, J. Brown
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Y-Control
Performed by Yeah Yeah Yeahs
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by K. Orzolek, N. Zinner, B. Chase
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2003
Used by permission. All rights reserved

Save it for the Bedroom
Performed by You Me At Six
Words & Music by Helyer, Franceschi, Barnes, Miller and Flint
(C) 2007, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Under License from Slam Dunk Records Ltd

This Is The One
Performed by The Stone Roses
Licensed courtesy of Sony Music Entertainment UK Ltd
Written by Squire, Brown
Published by Imagem Music

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, the Codemasters logo and "DiRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DiRT 2"™ and "EGO"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned and/or distributed under authority by QUAZAL Technologies, Inc. Copyright 1998-2009, QUAZAL Technologies Inc. All Rights Reserved. Portions of this software are copyright ©2009 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. BMCode copyright © 2001 - 2007 andreas jönsson. . "The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademark of BMW AG and are used under license". "BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies". "BP ULTIMATE and the ULTIMATE livery are trade marks and used with permission from BP p.l.c". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Dodge and HEMI® are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Ram and its trade dress are used under license by Codemasters Software Company Limited. © Chrysler LLC 2009". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product. Published by The Codemasters Software Company, Ltd. Honda®, Acura®, Ridgeline® and the distinctive design elements of Honda products are trademarks and intellectual property of Honda Motor Co., Ltd used under license from American Honda Motor Co., Ltd. All rights reserved". "MG is a registered trademark of Nanjing Automobile (Group) Corporation. Licensed by BMH Limited. Licensing Agent LMI Limited www.bmh-ltd.com". "MITSUBISHI, Eclipse GT, Lancer Evolution IX, Lancer Evolution X, Pajero Dakar 1993, Racing Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to The Codemasters Software Company Limited". "Mopar, and Chrysler vehicles, images, and logos are trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company. © Chrysler LLC 2009". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD". "The trademark "RECARO" is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal Republic of Germany". "The RED BULL trademark, the RED BULL & Device trademark and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH/Austria and used under license. Red Bull GmbH/Austria reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Trademarks and colour schemes used under license from Shell. The use of Shell Trademarks in this product does not imply any sponsorship, approval or endorsement of this product nor is Shell involved in the development or other commercial activities of these companies". "Subaru trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Fuji Heavy Industries Ltd". "Toyota, FJ Cruiser, Stadium Truck and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Toyo Tires is a trademark belonging to Toyo Tire & Rubber Co., Ltd. and is registered in the United States Patent and Trademark Office and in various other countries". "The trademarks "VP Racing" and "VP Racing Fuels" are trademarks of VP Racing Fuels. Inc. and are used under license". "Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG". All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.

ATENCIÓN AL CLIENTE

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Deutschland: (0700) 263 362 783 77 oder (0700) CODEMASTERS € 0,12/ Min aus dem Festnetz der T-COM. Mobilfunknetzpreise ggf. höher. Österreich/Schweiz: 0044 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
	Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.	
Italiano	lineaverde@leaderspa.it	+39 0332 870579 I giorni potrebbero variare
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044
Español	atencion.cliente@codemasters.com (En línea: www.codemasters.com)	+44 (0)1926 816 044
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com

DiRT2_360_MAN_SP_v2.indd 32 6/8/09 16:26:17